

VITESSE

Fiche pédagogique



OBJECTIF

Améliorer la vitesse de frappe de vos élèves.



DURÉE

45 minutes



MATÉRIEL REQUIS

Fiche reproductible 

PAGE 1 sur 2



Singes en péril

PRÉPARATION

Imprimez deux fiches reproductibles n° 9 (une pour chaque groupe d'élèves).

DÉROULEMENT

Pour cette activité, vos élèves doivent avoir accès à un ordinateur.

- 1 Séparez votre classe en deux groupes (groupe A et groupe B) et utilisez une fiche n° 9 par groupe.
- 2 Inscrivez les noms des élèves formant les deux groupes dans la colonne intitulée **Première ronde** de leur fiche.
- 3 Jumelez les élèves en dyades pour qu'ils s'affrontent en duel dans une partie de Singes en péril.
- 4 Annoncez aux élèves le mode de jeu de Singes en péril que vous souhaitez qu'ils sélectionnent. Le mode correspond à la rangée du clavier à travailler (rangée du haut, rangée du milieu, rangée du bas, rangée des nombres).

VITESSE

Fiche pédagogique

Laissez à vos élèves le soin de choisir le niveau de difficulté qui leur convient. Indiquez-leur qu'en augmentant la difficulté, les caractères à taper défileront plus rapidement à l'écran, mais qu'en contrepartie les points s'accumuleront plus vite.

- 5 L'élève qui remporte le plus de points lors de chaque duel passe à la ronde suivante.

Pendant le tournoi, les élèves éliminés complètent d'autres activités de Tap'Touche.

À la fin de chaque ronde, complétez la fiche n° 9 avec les noms des gagnants.

Continuez ainsi jusqu'à ce que le demi-finaliste du groupe A affronte le demi-finaliste du groupe B lors de la finale ! À l'issue de cette dernière épreuve, l'élève victorieux est couronné grand gagnant du tournoi de Singes en péril.

